

こちらは ガンダムの武装解説等のページ。
コンボ、立ち回り、VS. ガンダム対策等は [ガンダム\(対策\)](#)へ。

ニューガンダム

正式名称：RX-93 v-GUNDAM 通称：、乳、ニュー
パイロット：アムロ・レイ(0093)
コスト：3000 耐久力：650 盾： 変形：× 換装：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビーム・ライフル	10	90	高性能BR。さまざまな攻撃へキャンセル可能
CS	ダミーバルーン&ミサイル	-	30	射撃ボタンの追加入力+長押しで最大3個まで射出 ダメージはミサイル1hit時のもの
サブ射撃	フィン・ファンネル	12	30	自機上方へ射出後、ターゲットへと飛んでいく。 レバー入力で射出方向を操作可能
特殊射撃	ニューハイパーバズーカ	2	113	宙返りしながら発射
モビルアシスト	リ・ガズィ	4	76	グレネード2連射、発射までが非常に早い
格闘	動作	入力	威力	備考
地上通常格闘	斬り 斬り 斬り	NNN	183	
	派生 昇竜斬り	NN前	167	
	派生 シールドビームキャノン	NN前射	195	
地上横格闘	斬り上げ 串刺し	横N	134	左切り上げ後、サーベルを持ち替えて串刺し
空中通常格闘	斬り上げ 叩き落とし	NN	134	
	派生 昇竜斬り	N前	117	
	派生 シールドミサイル	N前射	152	
空中横格闘	斬り上げ 斬り下ろし	横N	134	
後格闘	居合い斬り	後	60 120 180	ボタン押しっぱなしで2段階までチャージが可能
特殊格闘	連続パンチ	特	165	
BD格闘	突き刺し	BD中前	109	多段HIT

【更新履歴】最新3件まで

09/09/06 各種武装に関して修正と校正
09/07/11 ダメージデータ等修正
09/07/09 格闘票修正&追加、コンボ値修正

機体解説

ファンネル持ちの3000コスト万能機。
高めの機動力に支えられたBR、BZ、FF、アシストといった武装は、どれも使い勝手が良い。
これらを中心として高いレベルの中距離射撃戦を展開することができる。

特格初段の性能は優秀だが、総合的な格闘性能は3000としてかなり低い。
特に格闘コンボのダメージとカット耐性のバランスが悪く、居合いも弱体化している。

総合すると、非常時のバリアを初めとした各種武装の充実から射撃機体でありながら接近戦でも高い生存能力を持つ機体。
ただし大ダメージ要素が余りに少ないため、手数はともかく火力は2000並。
また、3000として前線に立つ必要があるが、距離を置いてじわじわと攻めるタイプなので速攻には向かない。
その生存力の高さゆえ、無視で相方片追いを阻止する立ち回りが要求される。

扱いやすいスペックを持つため、3000の入門として満足な機体である。
ただしFFを絡めた操作や戦術、格闘に頼らずに接近戦を捌く技術、相方を守りながら立ち回る技術など要求される要素が多いため、やり込み甲斐のある機体でもある。

【ファンネルバリア】

耐久値が100以下になると、自機の周囲にファンネルバリアを自動展開。
バリアの耐久値は100。
バリアの耐久値が0になると、解除されて通常に戻る。
バリアは射撃のみに対して有効。格闘には無効。
バリアの食らい判定は機体に比べてかなり大きい。
ダウン中もバリア継続。
FF残弾数は減らないが、展開中はFFが1基しか使えない(同時に2基以上の射出不可)。
展開中は空中再浮上初動が悪化。

バリア展開には少しだけ時間がかかる。
例えば、BRなどがヒットして耐久力100以下になった場合、
連続ヒットするタイミングで次のBRなどが到達するとバリアは間に合わない。

またバリア展開完了前にダウンすると、ダウン&FF回収 起き上がり 再びバリア展開となる。

照射系には瞬時にバリアを剥がされる。
BZ系の弾頭がバリアにヒットして剥がされて、その爆風が本体にヒットすることもある。

射撃武器

【メイン射撃】ビーム・ライフル

[常時リロード][リロード:3秒/1発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:2][補正率:70%]

3000機相応のBR。
発生や誘導は良好だが下への射角は並以下。抜刀時は発生が少し遅れる。
サブ,特射,特格,下格へのキャンセル可能。

【CS】ダミーバルーン

[チャージ時間:3秒][属性:実弾][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:90%]

ダミーを射出する。
硬直をNDで軽減できる分使いやすくなかったが、相変わらず使いどころはない。
あるとしたらそれはCPU戦での起き攻めに使うか格闘で突っ込むようなやつ(デスティニーのダッシュなど)に対してだけと思われる。

【サブ射撃】フィン・ファンネル

[常時リロード][リロード:6秒/1発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:1][補正率:84%]

静止してFF射出。射出されたFFは、レバー入力方向から敵機に張り付いてビーム攻撃。
前作に比べて敵機への取り付きが劣化しているが、それでもシラヌイのドラゲーンより優れている模様。
また張り付いてからビーム発射までがかなり早いので、アラートが鳴ってから着弾までが早い。
射出硬直はかなり短く、ブースト消費も少ない。
ホールドで最大6連射可能、マップ上に同時に出せるFFは最大6発。
(6発射出すると、最初に射出したFFを回収するまで次のFFは射出できない)
本体がダウンすると射出されたFFが回収される。
FFビームは自機にはヒットしない。
ビーム発射で弾数消費、回収してからリロード開始。よってリロードが遅れやすい。
前作よりも弾数が低下している。

空中で単発射出を繰り返す、2~3発ほど連射してNDで硬直軽減する使い方が無難。
前作と比べて最大の強化点は、NDによって射出間隔をかなり短くできることで、単発射出とNDを繰り返して連続ヒットが見込めるFF弾幕を張れる。

振り向き撃ちが存在しないため逃げながら弾幕を張りやすいことも利点で、ブースト満タンの状況からBR振り向き撃ち~後方NDは3回程度しか繰り返せないが、FF単発射出~後方NDであれば5回程度は繰り返せる。
ちなみにFF単発射出~横NDは6回繰り返してもブーストゲージを残すことが可能。

前作と同様にファンネルバリア発動中は、マップ上に1発しか射出できない。

【特殊射撃】ニューハイパーバズーカ

[撃ち切りリロード][リロード:6秒/2発][属性:実弾][ダウン][ダウン値:2+0.5][補正率:70% 60%]

宙返りしながら背面バズーカ発射。
発生は遅くないが、BR系やV2サブと比べると遅い。
銃口補正&誘導が優秀で、弾速も良好。
宙返り動作で上昇しながら射撃するため、多少の回避&迎撃性能がある。
全動作は長い、ND可能。
発射までの上昇動作によるブースト消費は少なめで、振り向き撃ちが存在しないため、FFと同じく逃げ撃ちにも向く。
条件次第でNDCから追撃可能なので高ダメージも狙える。
BZ系としてはリロード時間の割に弾数が少ないので弾数管理には注意。

宙返り動作とNDCによって射撃で硬直を取られるリスクが低いので、誘導を活かせる中距離以遠で非常に有用。
BRをBZキャンセル可能で、キャンセルが遅れない限り安定して連続ヒットしやすく、手早くダウンを取りやすい。
格闘迎撃としても有用な選択肢で、NDCから追撃まで決めればダメージも十分取れる。
近距離でBRや格闘を回避された場合に斜め後方ND BZでフォローすれば格闘反撃を迎撃しやすく、射撃反撃も回避しやすい。
NDコンボに組み込むことも選択肢で、カット耐性が向上しやすく強制ダウンも取りやすくなる。

BR,FF,各種格闘をBZキャンセル可能。

特射	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正率)	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
弾頭	85(70%)	85(-30%)	2	2	ダウン
爆風	113(60%)	40(-10%)	2.5	0.5	打ち上げダウン

【アシスト】リ・ガズィ

[リロード無][属性:実弾][よろけ][ダウン値:0.5+0.5][補正率:90% 80%]

リ・ガズィがグレネードを2連射。

ほぼ前作同様の性能で、発生、銃口補正、誘導が優秀で、弾速も良好。

連射間隔がかなり短いので安定して連続ヒットする。

連射それぞれに銃口補正がかかるため、2発目のみヒットすることもある。

また補正率も良いため、アシストを当ててからの追撃は良好なダメージが取れる。

他の選択肢よりも高ダメージにつながりやすいため、基本的にはヒットが見込める状況に限って使用する方が無難。

振り向き撃ちが無いことも利点で、近中距離における着地取りに有用。

格闘迎撃に使う場合は、機体正面にリ・ガズィが出現するため破壊されやすいことや、リ・ガズィの真横程度までしか射角が無いことに注意。

アシスト	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正率)	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1発目	グレネード	40(90%)	40(-10%)	0.5	0.5	よろけ
2発目	グレネード	76(80%)	40(-10%)	1.0	0.5	よろけ

格闘

総じて性能は低め、特に火力が低く、実用的なコンボでは最大でも200弱程度しかダメージが伸びない。

とはいえ火力こそないものの、驚異的な判定と信頼できる発生の特格があるため、射撃機体として自衛力には事欠かない。

しかし特格以外の格闘性能はほぼ2000万能機にも劣るので、確定の隙がない場合は主に振らないが吉。

射撃機として圧倒的な弾幕を張りつつ、痺れを切らして突撃してきた敵に特格その他の格闘を叩き込んでお帰り願うのがメインになる。

【地上通常格闘】

前作同様3段斬り、3回も切ると隙がデカい。

3段目は前派生可能で、そこから射撃派生でシールドビームキャノンまでつながるが、格闘にかかる時間が伸びるのでどうしてもダメージが欲しい場合以外は出しきりで問題ないだろう。

地上通常格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正率)	BZC [ダウン追撃]	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1段目	斬り	50(84%)	50(-16%)	97	1.7	1.7	よろけ
2段目	斬り	108(74%)	70(-10%)	149[128]	2.0	0.3	?
3段目	斬り	182(?%)	100(-?%)	?[?]	3.0	1.0	ダウン
前派生	昇竜斬り	167(64%)	80(-10%)	199[183]	3.0	1.0	打ち上げダウン
射撃派生	シールドビームキャノン	196(?%)	50(?%)	?[?]	?	?	ダウン

【地上横格闘】

袈裟斬りからスタン属性の逆手斬り。

振りかぶりが絶望的に遅く前作よりも回り込みが悪いので、封印推奨...であるのだがヒットさせることができれば今作はNDによって様々な追撃を行えるため、コンボ火力自体はガンダムの中では高い方になる。

地対地で格闘を当てる機会があまりないので現実的とは言い難いが、スタン後の追撃は是非とも行っておきたい。

地上横格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正率)	BZC [ダウン追撃]	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1段目	斬り上げ	50(84%)	50(-16%)	97	1.7	1.7	よろけ
2段目	串刺し	134(74%)	100(-10%)	?[?]	?	?	スタン

【空中通常格闘】

前作空中通常格闘と同じく、サーベルによる2回切りつけ。

1段目後に前派生があるのも同様で敵を上空に切り上げ、さらに射撃派生でシールドミサイルによる追撃を行う。

また、前派生は打ち上げダウンなのでNDから更に格闘を狙える。

前派生からNDでつなぐコンボはガンダムの数少ない大ダメージを狙える機会なので、出来るだけ前派生した方が良い。

空N格前派生>BZはコンボ時間も短く強制ダウンを奪え、ダメージも200弱とそこそこ伸びるので、格闘性能が良いとは言えないガンダムの主力格闘コンボと言える。

格闘初段>空N格前派生>BZもダメージは同じくらい。

BZの弾数調整が必要な場合は、BD格でも代用できる。その場合はダメージが10弱落ちる代わりにダウン値が1程度下がる。

この下がったダウン値を利用して追撃を入れることで場合によっては空N格前派生>BZよりも高いダメージを奪えることもある。

1or2段目どちらもBZキャンセル可能。

2段目BZは、高度が低い場合や受身無しの場合にヒットしやすいが、ダウン追撃になりやすい。

前派生後はキャンセル撃ちではなくNDから撃っても確実につながるので、ブーストゲージがない時以外はダメージを伸ばすためにNDでつなごう。

空中通常格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正率)	BZC [ダウン追撃]	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1段目	袈裟斬り	50(84%)	50(-16%)	97	1.7	1.7	よろけ
2段目	斬り下ろし	134(?%)	100(-?%)	172[153]	?	?	打ち下ろしダウン
前派生	昇竜斬り	117(74%)	80(-10%)	155[136]	2.7	1.0	打ち上げダウン
射撃派生	シールドミサイル	151(?%)	50(-?%)	?[?]	5.0	2.5?	ダウン

【空中横格闘】

前作空中ステップ格闘と同じく、切り上げ 切り下ろしの2段攻撃。

伸びが良好で、多少の回り込み性能もある。

出し切り時のダメージは高いとは言えないので、ダメージを稼ぎたいなら特格派生するかNDでコンボを狙おう。

1or2段目どちらもBZキャンセル可能。

2段目BZCは、高度が低い場合や受身無しの場合にヒットしやすいが、ダウン追撃になりやすい。

空中横格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正率)	BZC [ダウン追撃]	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1段目	斬り上げ	50(84%)	50(-16%)	97	1.7	1.7	よろけ
2段目	斬り下ろし	134(74%)	100(-10%)	172[153]	2	0.3	打ち下ろしダウン

【後格闘】居合い

発生が遅め。

伸びと誘導(特に上方向)に優れる。

突進速度は速め。

ホールド入力で構えたまま二段階まで溜めることが可能。

突進中やホールド中にブースト消費アリ。

発生悪化、ダメージ低下、ダウン値増加によって、前作に比べて使い勝手が悪化。

BRや格闘からの派生は最速でないステップや受身が間に合ってしまうので注意。

上方向への誘導を活かすような使い方が無難。

特格派生可能。

BZキャンセル可能。

後格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正率)	累計ダウン値	単発ダウン値	属性	BZC
チャージ0	居合い斬り	60(84%)	60(-16%)	1.7	1.7	打ち上げダウン	106
チャージ1	居合い斬り	120(75%)	120(-25%)	1.7	1.7	打ち上げダウン	161
チャージ2	居合い斬り	180(66%)	180(-34%)	1.7	1.7	打ち上げダウン	216

【特殊格闘】

右ストレート 左回し蹴り 右ストレート×3 左アッパー。

初段がヒットしないと2段目以降は発生しない。

初段ヒット時にガン！と画面が揺れる。

発生が非常に優秀で、伸び、誘導、突進速度も良好。

攻撃判定がかなり強化された模様で前作よりもヒットさせやすく、発生の早さも相まって格闘同士のぶつかり合いにも強め。

ガンダムの主力格闘。

強引に当てに行けるほどの性能ではないが、発生と判定の強さは信頼できるので、至近距離でのND取りや格闘(空振り) ND 格闘への割り込みには向く。

ただし

- 攻撃時間が非常に長い
- カット耐性が低い
- 最終段のアッパーまでにカットされるとダメージが低い、
- コンボに組み込んでも前作ほどのダメージは期待できない

という難点がある。

基本的には、アッパーまでにカットされるような状況では、初段NDCからのコンボに切り替えたほうが無難。

全段からBZキャンセル可能。

空中ダウン中の敵機にも全段ヒットさせられるが、低空では途中で落としてしまう場合もある。

特に地上の敵機に居合い 特格をヒットさせた場合に起こりやすい。

特殊格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正率)	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1段目	右パンチ	30(92%)	30(-8%)	1.7	1.7	よろけ
2段目	左キック	48(84%)	20(-8%)	2.0	0.3	よろけ
3段目	右パンチ	65(76%)	20(-8%)	2.1	0.1	よろけ
4段目	右パンチ	80(68%)	20(-8%)	2.2	0.1	よろけ
5段目	右パンチ	94(60%)	20(-8%)	2.3	0.1	よろけ
6段目	左アッパー	166(40%)	120(-20%)	2.4	0.1	打ち上げダウン

【BD格闘】

前作と同様のサーベルを構えての突き刺し突進攻撃。

発生と判定は良好。

伸びが悪い。

NDコンボに使えば手軽にダウンを取れる。

BZキャンセル可能。

BD格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正率)	BZC [ダウン追撃]	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1～5段目	多段突き	110(70%)	25*5(-6%*5)	148[125]	1.5	0.3*5	ダウン

コンボ、立ち回り、VS. ガンダム対策 等は [ガンダム\(対策\)](#)へ。

外部リンク

- [非公式掲示板 - ガンダムスレ part.1](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムスレ part.2](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムスレ part.3](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムスレ part.4](#)